15 fiches d'activités à mener sur le site de la Chartreuse… Pourquoi ?

La réalisation de ce document s'inscrit dans le cadre du projet européen Interreg IVB « VALUE Added » qui associe 12 partenaires de différentes régions de l'Europe du Nord-Ouest (Royaume-uni, Pays-Bas, Allemagne et Belgique). Les partenaires s'intéressent au rôle des espaces verts en milieu urbain et à la participation des habitants et acteurs locaux dans leur aménagement.

Pour la région liégeoise, ce sont l'ULg et la Ville de Liège qui portent le projet, et ils ont choisi le parc de la Chartreuse comme site pilote, lieu emblématique de la rive droite de la Meuse constitué de 19 hectares d'espaces verts.

Le document que vous pouvez découvrir ci-dessous est un outil d'animation et de communication dont l'objectif pédagogique poursuivi est de permettre à un public encadré par un animateur de découvrir de manière active et participative le parc de la Chartreuse.

Sa réalisation a été confiée à l'asbl **Education-Environnement** (Liège). Cette association est spécialisée dans la sensibilisation du public à la Nature et à l'Environnement. Les activités proposées sont basées sur l'expérience professionnelle d'une équipe d'animateurs et ont été expérimentées de nombreuses fois sur le terrain.

Ce document s'adresse à toute personne souhaitant emmener un groupe sur le site de La Chartreuse : animateurs socio-culturels, éducateurs, enseignants, guides touristiques, interprètes Nature & Environnement, guides-Nature, parents, grands-parents, …

Il rassemble quinze fiches décrivant des activités à mener sur le terrain avec différents publics, dans le but de les mettre en contact et de leur faire découvrir les richesses des lieux.

Ainsi, nous l'espérons, de tels moments favoriseront chez chacun une meilleure conscience de l'importance du site : zone relais de la biodiversité, chargé d'histoire et offrant à la population beauté, détente et bien-être.

Liège

Investing in Opportunities
This project has received European Regional Development Funding through INTERREG IV B.
nwe
INTERREG IVB

VALUE+

Education Environnement
www.education-environnement.be

Wallonie

Démarche pédagogique

Nous avons privilégié une approche qui repose sur :

- l'implication des participants dans l'observation et la compréhension des lieux
- la participation active, le jeu, le partage, le plaisir
- la possibilité pour chacun d'exprimer son ressenti, ses connaissances, ses interrogations

Clé de lecture des fiches

Public
Age
Objectif
Durée
Matériel
Lieu

Déroulement

Domaine de la Chartreuse « LIÈGE

1 Un peu d'histoire...

A partir de 10 ans et adultes
20 minutes
Près du fort

Matériel
- Bandelettes papier texte en annexe
- Photos en annexe

Objectifs
- Encourager le partage de connaissances sur le site
- Amener quelques informations ou anecdotes supplémentaires
- Valoriser la notion de patrimoine

Il y a beaucoup de constructions dans et autour du domaine dont on ne connaît pas l'histoire et qui auraient, pourtant, tant de choses à raconter...

Déroulement
L'animateur dispose au sol une série de photos prises sur le site de La Chartreuse.

La « Grotte », L'Arvô, Le Fort...

Il laisse son groupe « mijoter » quelques instants, puis sort de sa poche des bandelettes de papier avec les légendes des photos. Il les lit à haute voix, puis les dépose.

Au groupe de les mettre à la bonne place !

« Avons-nous vu toutes ces constructions durant la balade ? Quand ? Où ? »

Cette activité part d'un visuel (les photos) et s'organise en donnant d'abord la parole aux participants ! L'animateur interviendra ensuite pour amener sa part de connaissance, si nécessaire ! Concrètement, il ne montre pas tout de suite les bandelettes avec les légendes mais les fait placer un peu plus tard par les participants, après qu'ils se soient exprimés.

L'activité invite aussi l'animateur à rappeler à son public que, si le site de La Chartreuse est aujourd'hui préservé, ce n'est pas uniquement pour des raisons de biodiversité mais aussi pour des motifs de patrimoine et de mémoire.

Variante
Couper en bandelettes les différentes parties de l'histoire de la Chartreuse, puis les donner aux participants (une bandelette pour deux ou trois). Leur demanderde se disposer en cercle mais dans l'ordre chronologique. Faire lire aux (groupes) participants l'histoire du début à la fin.

3

Ces informations précisent les conditions dans lesquelles l'activité a été conçue et expérimentée. Concernant le lieu, il s'agit d'un endroit conseillé mais d'autres parties du site sont également propices à l'activité.

Selon sa créativité et sa personnalité, chacun ira bien sûr plus loin que ce qui est proposé ici: **adapter, changer, inventer... tout est possible !**

Bande bleue : fiche décrivant une ou plusieurs activités thématiques
Bande verte : annexe amenant des informations utiles pour la fiche thématique

Une même fiche thématique contient parfois plusieurs activités et parfois pour des publics d'âges différents. En préparant votre balade, choisissez donc les activités afin qu'elles constituent un ensemble cohérent et **que la balade ait du sens pour votre groupe**.

Liste des fiches

1 Un peu d'histoire... > 3
2 Les oiseaux > 7
3 Oiseau ou pas oiseau ? > 10
4 Le point d'eau ! > 11
5 Le point de vue sur Liège >13
6 Le jeu du maillage écologique >15
7 Manger du sureau noir ? >17
8 Peindre avec la nature >20
9 Les p'tites bêtes >21
10 Pique ou pique pas ? >23
11 Des insectes et des fleurs... >25
12 Une plante invasive : la renouée du Japon >28
13 La toile de vie >29
14 Les arbres >35
15 Dix raisons de revenir à la Chartreuse ! >38

Fiche Itinéraires

Pour votre facilité, **nous vous proposons ici deux itinéraires** conseillés pour deux publics d'âges différents : adultes et enfants. Ainsi pourrez-vous vous situer aisément dans le site, connaître la longueur des tracés et le temps pour les parcourir. Mais, dès que vous aurez pris pied dans le domaine, vous constaterez bien vite que d'autres boucles sont possibles !

16 **Carte itinéraire 1** >39
17 **Carte itinéraire 2** >40

Photos : © Anne Batteux, © Philippe Destinay, © Yanko Diakoff, © Philippe Dziewa, © Jules Fouarge et © Gilles Pirard pour Education-Environnement asbl

1 Un peu d'histoire...

A partir de 10 ans
et adultes

20 minutes

Près du fort

Il y a beaucoup de constructions dans et autour du domaine dont on ne connaît pas l'histoire et qui auraient, pourtant, tant de choses à raconter...

Le fort

Matériel

- Bandelettes papier texte en annexe
- Photos en annexe

Objectifs

- Encourager le partage de connaissances sur le site
- Amener quelques informations ou anecdotes supplémentaires
- Valoriser la notion de patrimoine

La grotte

L'Arvô

➾ Déroulement

L'animateur dispose au sol une série de photos prises sur le site de La Chartreuse.

La « Grotte », L'Arvô, Le Fort...

Il laisse son groupe « mijoter » quelques instants, puis sort de sa poche des bandelettes de papier avec les légendes des photos. Il les lit à haute voix, puis les dépose.

Au groupe de les mettre à la bonne place !

« Avons-nous vu toutes ces constructions durant la balade ? Quand ? Où ? »

Cette activité part d'un visuel (les photos) et s'organise en donnant **d'abord la parole aux participants !**
L'animateur interviendra ensuite pour amener sa part de connaissance, si nécessaire !
Concrètement, il ne montre pas tout de suite les bandelettes avec les légendes mais les fait placer un peu plus tard par les participants, après qu'ils se soient exprimés.

L'activité invite aussi l'animateur à rappeler à son public que, si le site de La Chartreuse est aujourd'hui préservé, ce n'est pas uniquement pour des raisons de biodiversité mais aussi pour des motifs de patrimoine et de mémoire.

➾ Variante

Couper en bandelettes les différentes parties de l'histoire de la Chartreuse, puis les donner aux participants (une bandelette pour deux ou trois). Leur demander de se disposer en cercle mais dans l'ordre chronologique. Faire lire aux (groupes) participants l'histoire du début à la fin.

Le domaine de la Chartreuse

En **1106**, une chapelle est construite sur le Mont Cornillon, complétée plus tard par un petit couvent qui accueillera pendant environ un siècle les Prémontrés. Suite à de nombreuses agressions, les Prémontrés quittent le site en 1288 et le couvent est converti en forteresse ; on l'appelle alors « château de Cornillon ».

En **1357,** des moines de l'ordre des Chartreux s'installent dans ce qui reste des bâtiments abandonnés de la forteresse (ancien Château de Cornillon). Les Chartreux mènent une vie solitaire, austère et discrète dans le refus de la richesse, des honneurs et du pouvoir.

A la fin du XIVe siècle, les Chartreux construisent un pont (l'Arvô), fortifié à la fin du **XVIIe siècle**, et surplombant l'ancienne route d'Aix-la-Chapelle, l'actuel Thier de la Chartreuse. Il permettait le passage de la ferme conventuelle à leurs terres de culture.

Durant son existence, jusqu' en **1794**, le monastère fut à plusieurs reprises occupé militairement, fortifié, incendié ou détruit, pillé et saccagé. Cette année marqua également la fin de l'existence du monastère.

Grâce à de généreux donateurs, les bâtiments furent acquis par les Petites Sœurs des Pauvres qui y fondèrent une maison de repos. Elles occupèrent le site à partir de **1853.**

*L'ordre des Chartreux tire son nom d'un lieu situé au fond d'une vallée des Alpes, où Saint Bruno, aidé de Saint Hubert et de six compagnons, fonda un monastère en **1084** : la première Chartreuse.*

Le fort de la Chartreuse

Le fort de la Chartreuse est un vestige de l'occupation hollandaise. En 1817, les Hollandais investissent le Mont Cornillon, un peu plus haut que l'ancien monastère (plateau de Péville) pour y construire un fort afin de renforcer la frontière méridionale des Pays-Bas. Il n'aura cependant jamais de rôle stratégique important.

En **1891**, le fort est déclassé et transformé en **caserne.**

Durant la première guerre mondiale, la Belgique est envahie par les Allemands. En **1914**, les troupes allemandes pénètrent dans le fort et transforment une partie de la caserne en **prison.** 49 résistants seront fusillés dans un des bastions du fort.

Pendant la seconde guerre mondiale, le fort ne joua aucun rôle fondamental et fut libéré en **1944**. Il abrita alors un **hôpital militaire américain** pendant quelques mois.

La caserne est **démilitarisée** en **1981**. Les derniers militaires quittent le site en 1988 et ce dernier est mis en vente.

Le fort est aujourd'hui la propriété d'une société immobilière qui a en projet de le convertir en habitations.

Le parc des Oblats et sa grotte

Le parc des Oblats faisait partie du jardin de promenade attenant au casino du Beau Mur construit en **1837** et situé en contrebas. Afin d'agrémenter les lieux autour du casino, on aménagea dans la colline des sentiers et des allées où arbres et arbustes poussèrent pour embellir le site.

On y trouve aussi une grotte. Et non ! Ce n'est pas la demeure d'un ermite, un sanctuaire à la Vierge, ou le lieu d'un rite satanique… C'est une « fabrique de jardin » ! Témoignage d'une époque où des constructions ornementales agrémentaient un parcours de promenade. Dans ce cas-ci, il s'agit bien d'une fausse grotte (com.pers.Ph.Destinay).

Le casino a fait faillite en **1867**. Seuls subsistent les pilastres de la grille d'entrée, rue Soubre, à côté de l'église Saint-Lambert, construite en 1895.

Aujourd'hui

Ce vaste domaine d'environ 40 ha (classé comme site en 1991), abandonné par l'armée, fait la joie des promeneurs.

la Ville de Liège a acquis dans les années 1990 environ 20 Ha d'**espaces verts** qui étaient alors, pour l'essentiel, propriété de la Défense nationale...

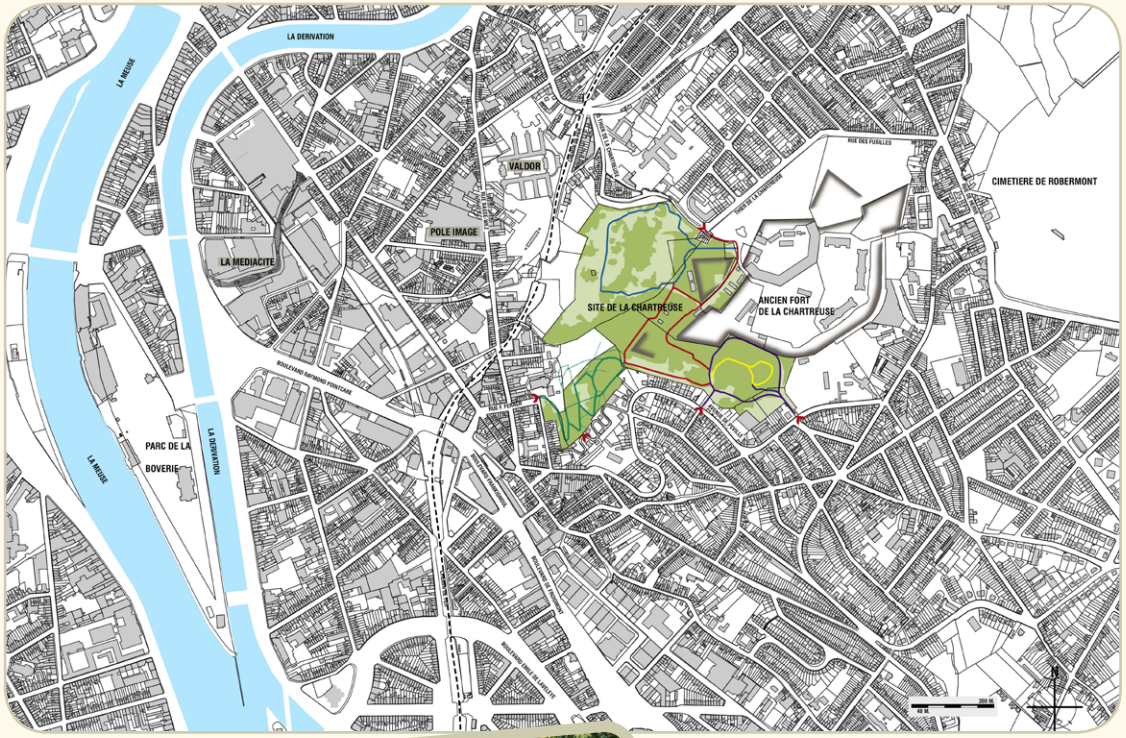
Le reste du site (13 ha comprenant notamment le fort hollandais) a été vendu à des promoteurs immobiliers qui prévoient d'y construire des habitations.

L'Arvô (classé comme monument en 1981) est aujourd'hui la propriété de l'a.s.b.l. « La Chartreuse » qui a pour objet l'étude, la protection et la mise en valeur du site en ce qui concerne tant ses aspects historiques et archéologiques que ses aspects naturels (faune et flore).

Avant de mettre en oeuvre un programme plus ambitieux de restauration globale du site, la Ville a procédé à partir de 2011 à la sécurisation des espaces accessibles au public et a entrepris le réaménagement des sentiers de promenade sous forme de trois parcours en boucle.

Depuis 2012, la Ville participe au projet Européen «Value Added» (2012-2015). Les fonds obtenus permettront notamment d'implanter des éléments de signalétiques (balisage et information), d'aménager les accès au parc et la dalle de la lande aux aubépines et de restaurer la grotte.

Dans le cadre de ce programme européen, la Ville de Liège a confié à l'asbl Education-Environnement la réalisation d'une étude du patrimoine naturel du site dont un des objectif est de faire des propositions en faveur de la biodiversité. Dans cette optique, l'aménagement du souterrain d'une des galeries sera proposé pour y servir d'abri pour les chauves-souris, dont la présence d'au moins deux espèces est attestée sur le site. Des mesures seront également proposées pour la restauration de la lande, aujourd'hui envahie de plus en plus par la végétation ligneuse.



Source

P. J. BRICTEUX et al, Le réaménagement du site du Fort de la Chartreuse à Liège, in Les Cahiers de l'Urbanisme, Aménagement du Territoire, urbanisme, architecture… plus durables ?, n° 66, décembre 2007, Ministère de la Région wallonne, Editions Mardaga.
Fiches patrimoine : Centre Nature et Patrimoine « La chartreuse de Lège » et « Le premier fort de la Chartreuse »
Téléchargeable :http://www.fabrice-muller.be/pdf-download/chartreuse/Chartreuse-1.pdf
http://www.fabrice-muller.be/pdf-download/chartreuse/Chartreuse-3.pdf

2 Les oiseaux

Tout public

10 minutes

Lande aux aubépines

Matériel

- Photos d'oiseaux en annexe

Objectifs

- Prendre le temps de se poser et de s'imprégner de l'ambiance sonore du lieu
- Modifier le rythme de la promenade
- Ecouter la diversité des sons urbains
- Se concentrer sur les cris et les chants d'oiseaux

Ecouter le vent dans les arbres, une cloche qui tinte, le grondement du charroi routier, un chien qui aboie, le cri d'un oiseau...

Prendre le temps de s'arrêter pour écouter les sons de la ville et le chant des oiseaux n'est pas une démarche banale et il nous semble important de la proposer aux participants !

➮ Etape 1

L'animateur invite son groupe à se disperser dans l'environnement immédiat (s'adosser à un arbre, s'asseoir sur un muret…), à maintenir le silence en fermant les yeux pendant un temps déterminé.
Il donne un signal de départ et de fin pour que tout le monde respecte ce temps de silence.

Il laisse passer quelques minutes avant de rassembler le groupe et échanger ses impressions :
« Alors ? qu'avez-vous entendu ? »

En écoutant les réactions, l'animateur tente de faire préciser.
« Bruits proches, lointains ? »
« Certains agréables ou inattendus ? »
« Des bruits industriels ? De la vie de tous les jours ? »
« Humains ou naturels ? »
« Et les oiseaux ? Plusieurs cris différents ? »

➮ Etape 2

L'animateur sort quelques photos d'oiseaux.
Selon ses compétences et selon celles du groupe, chacun peut commenter telle ou telle espèce et –pourquoi pas – y retrouver une des espèces entendues !

NB : Ici, l'objectif n'est pas de donner un nom à l'oiseau entendu ! D'ailleurs, beaucoup d'animateurs ne connaissent pas eux-mêmes le chant des oiseaux. Il s'agit plutôt d'éveiller à la diversité des espèces qui habitent la Chartreuse grâce à la variété de cris ou de chants entendus.

Pinson des arbres

Rouge-Gorge

Merle

Pic épeiche

Mésange charbonnière

Geai des Chênes

Mésange bleue

Moineau domestique

3 Oiseau ou pas oiseau ?

A partir de 6 ans

30 minutes

Terrain plat et dégagé

Matériel

- Des photos d'une partie d'un animal

Objectifs

- Identifier les caractéristiques fondamentales d'un oiseau
- Situer les oiseaux dans la classification animale
- Aborder le sujet de manière ludique

Permettre aux enfants de se défouler tout en apprenant !

➮ Etape 1

L'animateur a préparé un jeu de cartes (nombre de cartes supérieur au nombre d'enfants). Chacune présente, en gros plan, un détail du corps d'un animal (+ quelques œufs): aile de libellule, queue de chat, groin de cochon, patte de canard, œuf de serpent, œil de buse…

Il **éparpille** les cartes au sol à 8-10 mètres du groupe, sans y emmener les enfants.

Il revient vers le groupe et **demande** : « *Que faut-il pour être un oiseau ?* ».
Il **écoute** les réponses, mais n'en dit pas trop !

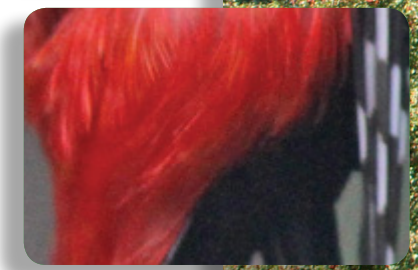
➮ Etape 2

Il donne les consignes (celles de la course-relais) : il installe les enfants en deux groupes, en file indienne. Les premiers de chaque groupe courent pour ramener le plus vite possible une carte avec un détail appartenant à un oiseau. Les deuxièmes de file peuvent alors démarrer…

Le jeu s'achève quand chaque enfant possède une carte en main.

« Quelqu'un pense-t-il s'être trompé ? »

NB : Il est évident que dans la course du jeu, certains enfants ont emporté une photo erronée. Il est important de permettre à chacun de se corriger d'abord lui-même.



Le jeu peut alors se dérouler une deuxième fois. Chaque enfant étant maintenant plus averti !

➮ Etape 3 « Oiseau ou pas oiseau ? »

L'animateur regroupe les participants et redemande « *et maintenant, que dois-je avoir pour être un oiseau ?* ». Il confirme les critères « des plumes », « deux pattes », « un bec » et «pondant des œufs ». Il consolide ces notions en montrant de nouvelles photos d'animaux (en entier !) et en demandant « *oiseau ou pas oiseau ?* » : photos de chauve-souris, manchot, poule, autruche, ornithorynque, éclosion de serpent…).

En synthèse, l'animateur rappelle que d'autres animaux pondent des œufs ou possèdent des ailes sans pour autant être des oiseaux. *« Avant tout, pour être un oiseau, il faut des plumes ! »*

NB : L'animateur est attentif aux représentations d'un oiseau chez les enfants comme chez les adultes en ce qui concerne le vol. Pour certains, la poule n'est en effet pas un oiseau.

4 Le point d'eau !

Tout public

20 minutes

A la mare

Les mares, même temporaires, sont toujours très attirantes !

Il est bien difficile pour beaucoup d'entre nous de poursuivre son chemin sans vouloir y jeter un œil...

Matériel

- Pots vides type yaourt
- Quelques passoires

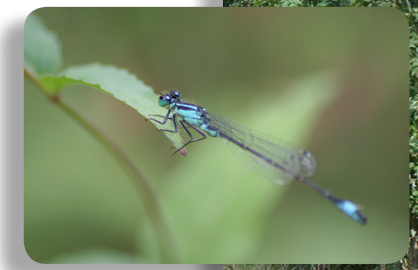
Objectifs

- Donner quelques informations sur la petite faune aquatique
- Prendre le temps de regarder ensemble ce qui bouge au-dessus ou en-dessous de la surface d'une mare.

Pour aller plus loin...

Trois lectures vivement conseillées :

- « La Hulotte n° 21, « Spécial mare » : toutes les infos sur ces petites bêtes (pour tous âges)
- «A la découverte de la mare» G.de Potter, Education-Environnement vente en ligne www.education-environnement.be
- « Kit d'animation pour la découverte de l'écosystème mare ». Fiche destinée à l'animateur, téléchargeable gratuitement sur le site de l'asbl Education-Environnement. http://www.education-environnement.be/pdf/mare.pdf



↬ Le point d'eau de la Chartreuse n'est pas permanent : parfois bien rempli, parfois à sec.

Généralement, les mares naturelles permanentes profitent d'un sous-sol argileux totalement imperméable.

Ici, le sol n'est pas suffisamment étanche pour conserver l'eau en surface lors de longues périodes sèches.

Les **petits animaux aquatiques,** dont le cycle de vie dure un an ou plus, sont donc condamnés (ex : les larves des grosses espèces de libellules), mais certains autres - capables de s'envoler vers un autre point d'eau ou de ramper vers un lieu plus favorable - vont toutefois bien profiter de ce point d'eau éphémère.

En voici quelques-uns sur la page suivante...

L'animateur aura prévu quelques pots vides de yaourt et quelques passoires. Il n'en faut pas plus pour pouvoir récolter et observer les petits animaux aquatiques.
Et pourquoi pas associer tout son groupe à la pêche !

Le triton alpestre

Il visite la mare au printemps pour s'y reproduire, puis rampe vers un vieux mur, un tas de bois, une souche d'arbre, où il va poursuivre sa vie terrestre.

Le dytique

Lui, dès qu'une mare ne lui convient plus parce qu'elle s'assèche ou parce qu'il n'y trouve plus de proies, pas de problème : il s'envole ! Bien entendu, toute la question est de savoir si une autre mare se trouve dans les alentours. Il ne peut pas traverser toute la ville de Liège ! C'est toute l'importance du maillage écologique.

Le gerris

Tout le monde ou presque l'appelle « araignée d'eau ». Mais cet animal qui patine sur l'eau sans y être piégé a bien six pattes et est donc un insecte. Lui aussi, comme le dytique, s'envole quand les conditions ne lui conviennent plus.

Le triton alpestre

Le dytique

Le gerris

5 Le point de vue sur Liège

Adultes

30 minutes

Point de vue

Le panorama de Liège ! C'est toujours un beau moment de découvrir sa ville sous un autre angle.

Comment se repérer...
Retrouver les quartiers, les parcs, les terrils...
Allons-y !

Matériel

- Ficelle ou corde
- Carte IGN : on peut obtenir gratuitement la carte sur http://www.ngi.be/topomapviewer/public?lang=fr&

Objectifs

- Observer ensemble le panorama de Liège, « ville verte »
- Sensibiliser au concept de maillage écologique
- Montrer des exemples d'actions de protection à différents niveaux (particuliers, écoles, pouvoirs publics …)

En savoir plus

- Votre jardin au naturel : http://environnement.wallonie.be/publi/education/jardin-naturel.pdf
- Fleurs sauvages et prairies fleuries pour nos pollinisateurs - guide technique et choix de mélanges http://environnement.wallonie.be/publi/education/praires_fleuries_fr.pdf
- http://environnement.wallonie.be/publi/education/maya.pdf

➮ Déroulement

L'animateur invite le groupe à observer le paysage. Il lui demande ensuite de repérer les zones vertes (terrils, domaine du Sart-Tilman, …)

Il déploie au sol la carte IGN au 1/20000e (n° IGN 42/5-6 :Seraing-Chaudfontaine) et aide chacun à se situer.

« Où sommes-nous ? Où habitez-vous ? Reconnaissez-vous des bâtiments ?… »

Avec le groupe, il repointe progressivement sur la carte les zones vertes et prend le temps de les nommer et de les situer dans le panorama.

Ensuite, sur la carte, il relie quelques zones avec de la ficelle.

« Disons que nous sommes des oiseaux… Nous est-il facile de quitter la zone A pour rejoindre la zone B ? »

Le groupe réagit.

« Et si nous sommes des grenouilles ? », « des hérissons, « des renards », « des graines »…

A chaque fois, l'animateur rappelle que les plantes et les animaux ont besoin de se déplacer pour trouver de nouveaux territoires, se nourrir et se reproduire.

Ainsi explique-t-il progressivement ce que veut dire « le maillage écologique »

«Permettre aux graines des plantes de se disséminer, aux oiseaux de se déplacer, aux petits mammifères de se créer un territoire… Bref, permettre à tout ce petit monde de se déplacer et de se reproduire, pouvoir assumer ses besoins vitaux : c'est le principe du maillage écologique !»

« Et nous… Que pouvons-nous faire à notre niveau ? »

L'animateur évoque une séries d'initiatives prises par de simples citoyens liégeois :

- bacs à fleurs mellifères sur un balcon
- nichoirs pour oiseaux cavernicoles
- nichoirs à insectes
- plantation d'une haie indigène
- etc.

Info

Les zones centrales
Ce sont les zones de grand intérêt écologique. La conservation de la nature et des espèces animales et végétales y est prioritaire. Ce sont, par exemple, les réserves naturelles, certaines forêts, à Liège, quelques exemples de zones centrales dont le domaine du Sart-Tilman et plusieurs terrils (Sainte-Walburge, Thier à Liège,...)

Les zones de développement
Ce sont des espaces possédant un potentiel écologique important, mais qui en raison de leur gestion actuelle, n'est pas (suffisamment) valorisé. Les différentes zones de développement de Liège sont par exemple: le domaine de la **Chartreuse,** les Coteaux de la Citadelle et les zones bocagères de Jupille.

Les zones de liaison ou maillage écologique
Ce sont tous les éléments de liaison ou relais entre les zones centrales et/ou de développement. Les parcs, les bords de route, les allées, les mares, les haies et jardins (lorsque ceux-ci «ouvrent leur porte» à la nature) sont autant d'éléments reliant les espaces naturels de plus grande ampleur.

Texte extrait du site :
http://www.liege.be/telechargements/pdf/environnement/l-abc-de-l-environnement/pcdn.pdf

Le jeu du maillage écologique

Minimum 12 enfants de 6 à 12 ans

20 minutes

Dalle en béton

Matériel

- Par enfant, une photo «rôle» à mettre au cou
- Quelques photos de zones vertes
- Ficelle
- Un jeu de craies blanches et vertes
- Carte IGN : on peut obtenir gratuitement la carte sur http://www.ngi.be/topomapviewer/public?lang=fr& (Facultatif)

Objectifs

- Approcher de manière ludique la notion de maillage écologique
- Mieux comprendre l'intérêt de conserver ou créer de petites zones vertes

Permettre aux graines des plantes de se disséminer, aux oiseaux de se déplacer, aux petits mammifères de se créer un territoire,...

Bref, permettre à tout ce petit monde de se déplacer et de se reproduire, pouvoir assumer ses besoins vitaux : c'est le principe du maillage écologique !

➛ Mettre dans l'ambiance !

L'animateur explique :

« Pendant quelques minutes, vous allez devenir un animal de la Chartreuse ! Un animal qui a vraiment besoin de bouger et d'aller visiter d'autres endroits où la nature est présente à Liège : un jardin, un potager, un balcon avec des fleurs, le coin vert d'une école, un parc… »
«A votre avis, pourquoi les animaux se déplacent-ils ? »

➛ Mise en place du jeu

Les zones vertes

L'animateur **trace** au sol à la craie verte 4 ou 5 cercles distants de quelques mètres. Dans chacun d'entre-eux, il **dépose** une photo illustrant cette zone verte : un jardin, un potager, un balcon avec des fleurs, le coin vert d'une école, un parc…

Rôles et déroulement

L'animateur **répartit** les rôles dans le groupe en **distribuant** à chaque enfant une photo à placer autour du cou. Certains seront des **animaux** (renard, escargot, abeille, mésange charbonnière, mulot sylvestre, écureil roux… voir p.31 à 34) d'autres seront les **obstacles** (mur, barrière, …)

Les animaux

Ils se positionnent **à l'intérieur** des différents cercles verts. Ils peuvent être à plusieurs dans le même cercle.

Sur la photo de leur animal figure un chiffre. Ce chiffre est différent pour chaque animal et correspond au nombre de pas que l'animal peut effectuer pour **se déplacer à l'extérieur de sa zone verte**. Le renard pouvant se déplacer sur de grandes distances, le chiffre sera élevé. Pour l'escargot, le chiffre sera petit (minimum 3)!

Le but pour ces animaux est de visiter le plus de zones vertes possibles sans se faire toucher par les obstacles.

Si l'animal n'arrive pas à rejoindre une zone verte, il se met de côté….

Les obstacles

Les enfants qui ont ce rôle **choisissent** un endroit dans le périmètre de jeu et ils **tracent** à la craie un cercle autour de leurs pieds. Sur la photo de leur obstacle, figure le chiffre 1. Ceci signifie qu'ils peuvent effectuer un pas en dehors de leur cercle. **L'autre pied doit rester à l'intérieur du cercle !**

Le but pour ces obstacles est de toucher un maximum d'animaux qui passent près d'eux.

Si les animaux sont touchés, ils se mettent sur le côté et essayeront de mieux faire à la partie suivante !

Une fois tout le monde en place,

« TOP C'est parti ! »

NB : Jouer une partie à titre d'exemple sera bien utile pour vérifier la compréhension des consignes.

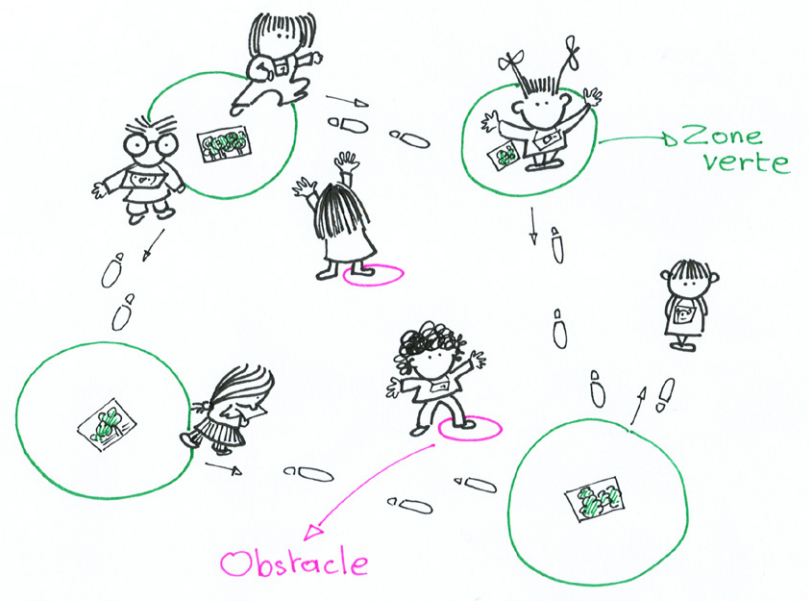
Pause

«Est-ce que c'était facile pour les animaux de se déplacer d'une zone à l'autre ?»
« Alors… Combien de zones vertes avez-vous pu visiter ? »
On constate que certains animaux ont des capacités de mobilité beaucoup plus grandes que d'autres et que se déplacer sur de grandes distances est absolument impossible pour d'autres.

« Vous savez quoi ? Le propriétaire du petit jardin par lequel vous êtes passé a répandu de l'herbicide partout ! ». L'animateur, barre une zone verte.

« TOP C'est reparti ! »

«Et maintenant, est-ce que c'était facile de se déplacer d'une zone à l'autre ?»
«Que peut-on faire pour permettre aux animaux de se déplacer plus facilement ?»



Permettre aux enfants de s'exprimer pour qu'ils trouvent eux-mêmes la solution : créer d'autres zones vertes.

« Et celui du potager a créé un petit pré fleuri… ». L'animateur, ajoute une zone verte.

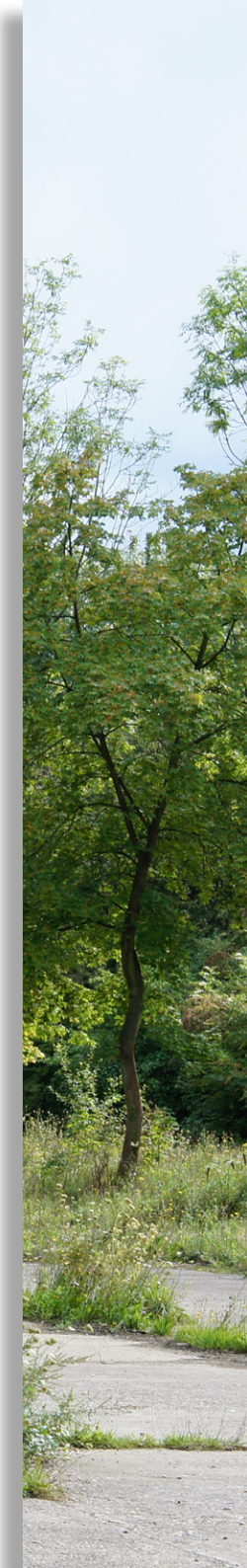
« TOP C'est reparti ! »

Entre chaque partie, l'animateur veillera à changer les rôles.

La fin du jeu

L'animateur invite les enfants à s'**exprimer** sur les besoins et les difficultés rencontrés par les animaux, ce qui a facilité leurs déplacements.
Il suscite une réflexion sur les changements apportés au cours du jeu (enlèvement ou apport de zones vertes). Certaines choses ne peuvent être déplacées (ex : une usine), mais près de ce bâtiment, des aménagements sont possibles (ex : ne pas mettre d'herbicides...)

NB : L'animateur fera utilement le lien avec l'activité «Au point-de-vue» fiche n°5 : devant le panorama, il ouvrira et commentera la carte indiquant les zones vertes de la ville. Il ouvrira aussi la discussion sur la manière de créer de mini-zones refuges, à la portée des familles et de chaque enfant (balcon, jardin, nichoir…).



7 Manger du sureau noir ?

A partir de 6 ans et adultes

1 heure ou plus

Le long de la balade

Matériel

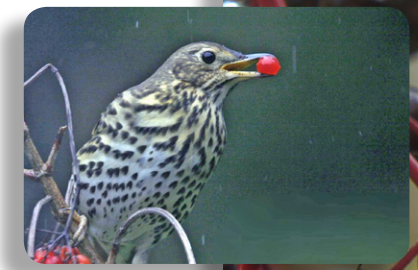
- Recettes en annexe

Objectifs

- Permettre aux participants d'évoquer leurs propres traditions culinaires avec les plantes sauvages
- Préparer ensemble quelques recettes
- Oser goûter la nature

Un peu de Nature à Liège ? Le sureau noir répond « présent ! Un arbuste de tous les jours en somme…

Il nous apporte oiseaux, parfum et recettes délicieuses. Mais qui le sait vraiment ?



↬ Infos

Le sureau noir est un élégant arbuste, très abondant à La Chartreuse dont différents usages culinaires en intéresseront plus d'un !

Les oiseaux qui l'aiment…

Ses fruits noir-violacé attirent de nombreux oiseaux qui s'en régalent en été et les aident à préparer leur longue migration d'automne ou à constituer des réserves pour affronter l'hiver.

Et les insectes…

Ses fleurs sont très mellifères. De très nombreuses espèces, comme les abeilles ou les syrphes, les butinent pour se nourrir du précieux nectar.
En juin, c'est un bonheur de longer le sureau noir. Le parfum des fleurs est extrêmement agréable et évoque pour certains le lychee et le miel d'acacia.

En annexe, deux délicieuses recettes avec ses fleurs.

Des histoires…

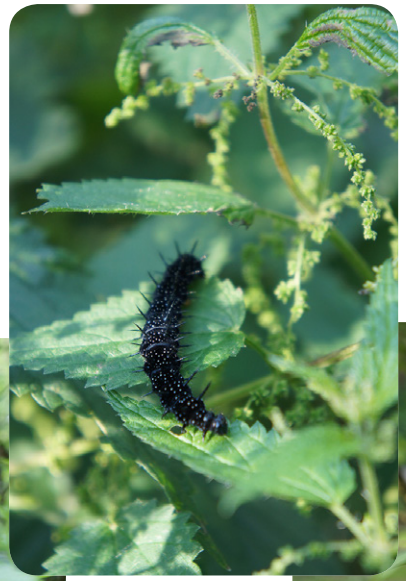
« Un beignet sur l'arbre »

Il existe une belle tradition tzigane d'après-guerre que l'on peut faire revivre au mois de juin.
Le soir, autour du feu, dans la Forêt Noire, pendant que l'on détournait l'attention des enfants, les adultes en profitaient pour frire des fleurs de sureau noir sur l'arbre et en faire des beignets. Une fois leur petite cuisine faite, les enfants émerveillés pouvaient découvrir un arbre à beignets !
Cette jolie tradition est rapportée dans un livre magnifique : « la Plante compagne » de Pierre Lieutaghi.
Ce botaniste-écrivain de talent nous raconte avec un langage raffiné les histoires qui ont lié les Hommes et les plantes en Europe. Un livre riche et passionnant, indispensable aux curieux qui aiment les plantes et/ou les humains…

P. Lieutaghi, « *La plante compagne. Pratique et imaginaire de la flore sauvage en Europe occidentale* », Ed. Actes Sud, 1998.

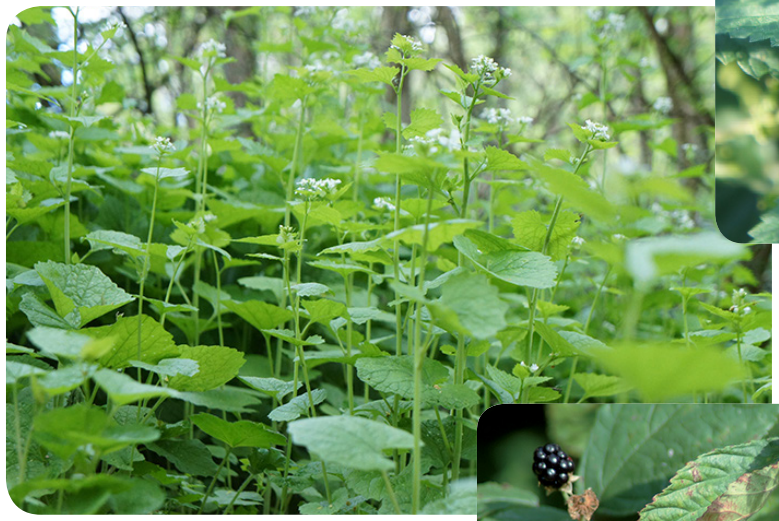
Autres plantes comestibles à la Chartreuse

Le site de la Chartreuse nous offre également d'autres plantes comestibles. Mais ne les récoltez pas le long des chemins **très fréquentés** ni trop près du sol. De plus, la présence de chiens n'offrent pas les conditions favorables à la cueillette.



L'ortie
Excellente en potage avec quelques oignons ou pommes de terre. Goût puissant et tout à fait unique !

L'ail des ours
On ajoute ses feuilles à la salade dont il relève le goût, ou au yaourt nature ou encore pour assaisonner le beurre.



L'alliaire officinale
On prélève ses jeunes feuilles pour leur goût aillé. Idéal pour relever les salades ou les sauces.

La ronce
Son fruit, la mûre, nous apporte confitures, pâtisseries et autres succulents desserts.

Beignets de fleurs de sureau

Sambucus nigra L.

Ingrédients

- Une vingtaine de corymbes* de fleurs fraîches, bien blanches

Pâte :

- 100 g de farine
- 1 œuf
- 1 c à s d'huile
- 1 pincée de sel
- 2 dl de lait, lait de soja ou eau
- sucre en poudre
- huile végétale neutre supportant la friture !

Recette

Récolter les corymbes* de fleurs en conservant le pédoncule.

Préparer la pâte en délayant le jaune d'œuf, le lait et la farine jusqu'à ce que le mélange soit bien lisse.

Au dernier moment, ajouter le blanc battu en neige ferme en soulevant délicatement.
Attention ne pas mélanger !

Tremper un petit corymbe dans la pâte, en le tenant par le pédoncule.

Plonger dans la friture jusqu'à ce que le beignet soit doré et croustillant.

Sucrer selon votre goût.

Attention aux parties vertes : fruits, tiges et feuilles sont toxiques !

Limonade de fleurs de sureau

Sambucus nigra L.

Ingrédients

- 3 litres d'eau
- Une dizaine de corymbes* de fleurs de sureau
- Un citron non traité
- Sucre (5 cuillères à soupe)

Recette

Dans un grand saladier, verser l'eau et le sucre

Ajouter 5 fines tranches de citron et les 5 corymbes* de fleurs

Protéger le plat d'un linge propre

Laisser au moins une demi-journée au frais si grande chaleur.

Filtrer et servir bien frais !

En Angleterre et en Allemagne, des limonades à base de fleurs sont commercialisées depuis des années !

* Corymbe : inflorescence où les pédoncules sont de longueurs inégales, mais où toutes les fleurs sont sur un même plan (fleur de sureau, par exemple).

8 Peindre avec la nature

A partir de 5 ans - Tout public

15 à 20 minutes

Endroits fleuris

Dans la Nature, on trouve une palette de couleurs incroyables.

Sans couleur artificielle, il est possible de créer de véritables petits tableaux !

Matériel

- Bandelettes feuilles aquarelles
- Supports cartonnés

Objectifs

- Avoir un contact direct avec les matières naturelles
- Réaliser l'étonnante diversité des couleurs obtenues
- Aborder la nature sous un angle artistique
- Réunir petits et grands autour de la même activité

↬ Déroulement

L'animateur invite le groupe à frotter des éléments de la Nature sur une bandelette de papier aquarelle.
Il les **encourage** à essayer tout ce qu'ils trouvent autour d'eux : fleur, feuille, terre, mousse, ….

« Etonnez-vous ! »

Il faut parfois encourager le groupe. Ce type de contact est inhabituel et certains seront peut-être un peu trop timides ou hésitants!

La Nature nous offre tout un échantillon de couleurs, souvent bien surprenantes !
Nous pouvons maintenant créer notre propre nuancier.

L'animateur peut éventuellement proposer à son groupe de poursuivre le travail en créant de véritables petits tableaux : ils pourront être +/- figuratifs ou abstraits.

NB : Voici quelques consignes à respecter pour réaliser cette activité :
«On peut prélever tout en respectant la nature», «On n'arrache pas tout, mais juste ce dont on a besoin»…

Les p'tites bêtes

Tout public

1 heure

Bois morts, feuilles mortes...

Matériel

- 10 bocaux en plastique type yaourt.
Ils permettent de capturer momentanément les invertébrés recueillis et de bien les observer.
- Des gobelets en plastique blanc.
- Quelques pinceaux
(pour ne pas écraser l'insecte).
- Des morceaux de drap blanc à disposer au sol.
- Eventuellement quelques aspirateurs à insectes (voir p.22)
- Draps blancs de 1x1m

NB : Préférez toujours les récipients blancs aux récipients transparents. La couleur blanche fait véritablement un effet de « microscope ». Un animal aussi petit qu'un puceron se détache beaucoup mieux sur un fond blanc. Idem avec le drap blanc posé au sol !

Objectifs

- Découvrir la richesse de la petite faune du sol, observer la diversité de ses formes et amorcer un début de classification animale
- Comprendre les besoins essentiels de ces petits animaux et leur rôle dans la nature
- Permettre à chacun d'exprimer son attirance ou sa répulsion envers telle ou telle espèce
- Faire des liens entre cette vie sauvage et la vie quotidienne des participants

En savoir plus

- http://agriculture.wallonie.be/apps/spip_wolwin/IMG/pdf/370780_Aides_a_l_agriculture_14_OK.pdf
- Insectes de France et d'Europe occidentale. Ed. Arthland, M. Chinery

A l'insu de la plupart d'entre-nous, tout un « micro cosmos » s'agite, rampe ou volette dans les feuilles mortes, sous les pierres, parmi les herbes.

Il y a là tant de merveilles à observer pourvu qu'on y prête attention et... qu'on n'en ait pas peur !

➮Etape 1

L'animateur explique que le travail consiste à aller à la recherche de petits animaux présents au niveau du sol. Il **montre** l'exemple en retournant les feuilles de la litière (couche de feuilles mortes recouvrant le sol) et en en jetant quelques poignées sur un drap blanc.

Il encourage également la recherche d'insectes dans les feuillages des arbustes et parmi les herbes. Pour cela, il étale un autre drap blanc au sol et secoue une branche située à l'aplomb du drap. Le but est de rechercher le plus d'insectes différents.

NB : Il est souvent préférable de donner la consigne d'une activité **avant** de distribuer le matériel.
Dans le cas inverse, le groupe est distrait par la manipulation du matériel et son attention se dissipe.
Et aussi ne jamais oublier l'adage « *une bonne consigne est une consigne courte !* »

➮Etape 2 : recherche

Par groupes de 2 ou 3, les participants se dispersent et l'animateur va d'un sous-groupe à l'autre : il encourage (ou rappelle à l'ordre !), rassure, conseille. Bref, il tente d'accompagner chacun dans sa découverte.

L'instinct
« La peur est le fondement nécessaire à la survie. Elle représente l'instinct le plus important. Même des phobies sont utiles, comme repérer les tiques sur son corps !
La peur est désagréable mais nécessaire. Pour le faire mieux comprendre aux enfants, faisons l'analogie avec la douleur (la douleur de s'être brûlé va nous être drôlement utile !). Donc, il faut apaiser les peurs mais pas trop, pas toutes.
Un magnifique travail pédagogique consiste à apprendre aux enfants à nuancer ce qui est « gentil » et « méchant » (mais c'est difficile, surtout quand ils ont été piqués !). »
A. Demaret

Etape 3 : observation et partage

A un moment donné, il rassemble le groupe.
« Alors… Qu'avez-vous trouvé ? »
Tout le monde est en cercle et les boîtes circulent afin que chacun profite des captures des autres.

« Qui a des pattes ? des antennes ? »
« Qui avait déjà vu ces petites créatures ? Où ? Près de chez vous ? »

A ce moment, l'objectif de l'animateur est de faire commenter leurs captures par les participants, ce qui exige une meilleure observation que dans l'effervescence du moment précédent !

«Et les pattes, qui en a 6 ? »
« Ah… Ce sont des insectes ! Vous en connaissez d'autres ? »
« Combien de pattes ? 6,8,0 ? »

Etape 4 : classement

Il pose sur le sol des bandelettes en papier :
« 0 patte », « 4 pattes », « 6 pattes », « 8 pattes »,
« 10-14 pattes », « plus de 14 pattes ».
Les participants placent les gobelets contenant leur capture auprès de la bandelette adéquate.
Le groupe peut alors conclure avec l'animateur :
« Toutes les petites bêtes ne sont donc pas des insectes ! »

Etape 5

Vient alors le moment de clôture :
« A votre avis, quels sont les besoins de ces petits animaux ? Où vivent-ils, que mangent-ils ? »

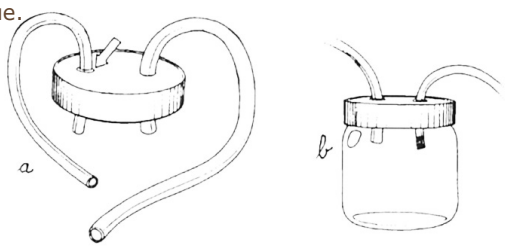
L'animateur valorise les réponses du groupe ou injecte des informations complémentaires sur quelques-unes des espèces récoltées.
Il confirme les grands besoins fondamentaux (se nourrir, se cacher, se reproduire, …).

« Que faire de ceux que nous avons capturés ? »

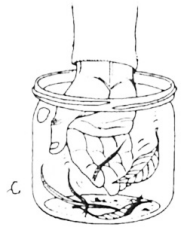
NB : ce relâchage final doit être bien soigné ! Les enfants ont parfois envie de conserver leur capture qui devient une sorte de butin. Les relâcher à l'endroit où ils ont été capturés doit donc avoir du sens pour eux.

Aspirateur à insectes

Matériel : un pot à confiture, un tuyau large (L40cm, diam. int. 12mm), un tuyau fin (L20cm , diam. int. 9mm), un morceau de tulle ou de moustiquaire, un marteau, un gros clou, une lime ronde, de la colle et un élastique.



Technique
a) Si les trous dans le couvercle sont trop grands, corriger le diamètre avec de la colle.
b) Fixer le tulle à l'extrémité du tuyau fin avec l'élastique.
c) Placer quelques végétaux dans le pot.
d) Approcher le plus près possible de l'insecte. Aspirer d'un coup sec.
e) Naturaliste distrait ayant oublié le point b.



10 Pique ou pique pas ?

Tout public

10 minutes

Milieu fleuri

Matériel

- En annexe : dessins et textes nécessaires à l'activité (*in* « les aventuriers du jardin sauvage »).

Objectifs

- Mieux observer et connaître quelques insectes
- Objectiver le risque de piqûres occasionnées par certaines espèces
- Faire s'exprimer chacun sur ses peurs et ses croyances

NB : Cette activité assez brève prendra utilement sa place après l'activité « Les p'tites bêtes ».
L'animateur fera également le lien avec le jeu sur la pollinisation en insistant encore une fois sur le rôle essentiel de ces insectes pollinisateurs.

En savoir plus

Reconnaître…. « Les invertébrés » Christian Guilleaume/ Collection de boeck (Clef d'identification simplifiée et infos)

Distinguer une vraie guêpe d'une mouche déguisée en guêpe : utile, non ?

➮ Déroulement

L'animateur **dispose au sol** quatre dessins d'insectes : «les suspects ! ».

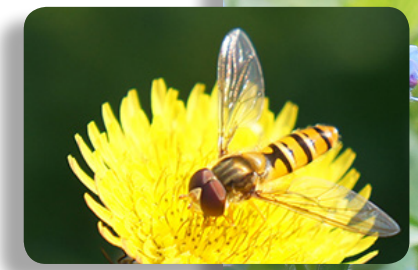
La guêpe L'abeille Le bourdon Le syrphe

« Pensez-vous connaître ces insectes ?
Qui pique à votre avis ? »

Il **dépose ensuite** quatre textes brefs décrivant chaque animal.
La **lecture** de ces textes permet de se faire une opinion.

« J'aimerais que vous lisiez ces textes et que vous cotiez ensuite sur dix points le risque de piqûre (appréciation personnelle): 0/10 = pas de risque ; 10/10 = risque très élevé»

Le groupe travaille. On discute, compare ses cotes, réajuste et finalement **on place** le bon texte près du dessin qui lui correspond.



➮ Variante

Pour les enfants ou les publics ne pouvant lire, l'animateur se prêtera à la lecture des textes.

NB : Une activité identique pourrait être menée avec quelques plantes présentes sur le site, susceptibles elles aussi de nous piquer… ou non ! L'ortie, le lamier, la ronce, le robinier faux- acacia, l'aubépine.

Jaune et noir !
« Il est donc normal d'être angoissé devant ce qui est étranger, devant ce que l'on ne connaît pas ! A fortiori devant un OVNI jaune et noir ! Il s'agit bien d'un objet différent de soi et générateur d'angoisse. Il est important que les enfants l'expriment. Dans un second temps les enfants ont identifié une guêpe, et leur réaction est donc bien appropriée. Ils ont raison d'avoir peur devant un danger ou quelque chose qu'ils ne connaissent pas. »

C. Blondiau

Le syrphe

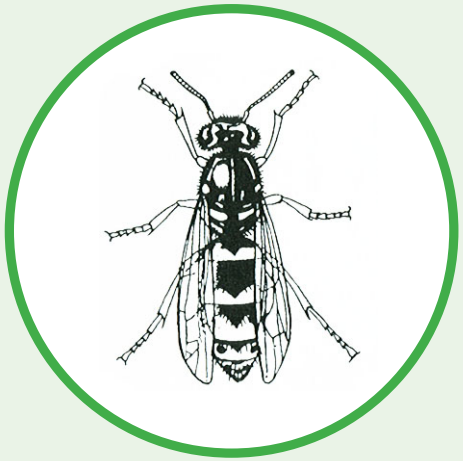
Pas de panique, c'est en fait une mouche passée maître dans l'art de se faire passer pour une guêpe.

Il ne possède donc pas de dard.

Pour le distinguer, observez les antennes (longueur), les ailes (forme des nervures) et surtout l'exceptionnelle aptitude de ce «cousin des mouches domestiques» à voler sur place.

Ses larves sont de grandes mangeuses de pucerons.

Risque de piqûres : … /10



La guêpe

Au printemps, elle ne s'occupe guère de nous. Carnivore, elle chasse mouches, papillons, moustiques, tout y passe. Savez-vous qu'elle peut ramener 500 chenilles par jour au nid pour nourrir ses larves ?

Par contre, en été, son régime alimentaire se modifie complètement et elle recherche les substances sucrées. C'est surtout à cette période qu'il convient d'être prudent, en sachant que si elle pique, c'est toujours par représailles.

Risque de piqûres : … /10

L'abeille

Pas moyen de la confondre sauf peut-être avec certains syrphes brunâtres (regardez les antennes !).

Le vol est plutôt lourd et le thorax poilu permet de retenir les grains de pollen avec lequel elle fabrique sa nourriture et celle pour ses larves.

Elle n'est pas du tout agressive et ne pique que pour se défendre. Elle n'y a aucun intérêt car en voulant retirer son dard de notre peau, elle déchire son abdomen et ne tarde pas à en mourir.

Risque de piqûres : … /10

Le bourdon

Il en existe différentes espèces se distinguant notamment par la couleur de l'extrémité de l'abdomen. D'où leur surnom de « cul blanc », « cul doré », cul rouge » !

Bien que possédant un dard, cette famille d'insectes est dépourvue de toute agressivité (sauf si on les ennuie !)

Risque de piqûres : … /10

11. Des insectes et des fleurs…

1ère partie : tout public
2ème partie : 8/12 ans

1ère partie : +/- 20 minutes
2ème partie : +/- 10 minutes

Zone fleurie

Matériel

1ère partie
- Une dizaine de loupes (facultatif)
- Un carton support format A5 + papier A5 + un crayon par personne

2ème partie
- Pétales de fleurs découpés dans du papier
- Bouchons de liège colorés de la même couleur que la fleur
- Craie et ficelle

Objectifs

- Observer les plantes à fleurs
- Comprendre l'importance des abeilles solitaires et autres insectes pollinisateurs
- Permettre aux enfants de jouer

En savoir plus

- « 2011, année des mellifères », Service Public de Wallonie, téléchargeable sur environnement.dgarne@spw.wallonie.be
- Les abeilles et la pollinisation, WWF Belgique : http://www.disney.fr/cms_res/disneynature/activities/pollen_wwf_activity_pack.pdf
- Plan Maya - Un bon plan pour protéger nos abeilles : http://www.cari.be/medias/autres_publications/carnet_pedagogique.pdf http://www.salonecovie.com/2013/biarritz/images/dossier_peda_pollen_ok.pdf

Partir avec son groupe dans l'observation rapprochée des fleurs, leurs pétales, leur pollen…

Afin de mieux comprendre les liens subtils qui relient les plantes aux insectes pollinisateurs : abeilles sociales, abeilles solitaires, papillons…

➛ 1ère partie : l'observation

L'animateur rassemble son groupe dans un endroit fleuri (talus, bord de chemin…).

Il **distribue** des loupes et demande à chacun d'observer une fleur en détail.
Il **demande** de réaliser un dessin de leur fleur « comme il la voit ».

Ensuite, les dessins tournent dans le groupe et on se rend vite compte qu'ils sont très différents les uns des autres et ne ressemblent guère au célèbre dessin de la marguerite que nous connaissons tous !

NB : Selon les groupes, la réalisation du dessin n'est pas indispensable. L'essentiel étant dans la qualité de l'observation des fleurs par chacun.

« Est-ce que le pollen est au même endroit sur toutes les fleurs ? »

L'animateur aide chacun et donne quelques indications sur le pollen :
« une poudre jaune », « des petites boules jaunes à l'intérieur de la fleur », …

Il **échange** oralement avec le groupe.

Ensuite, l'animateur **vérifie** auprès du groupe si la connaissance de l'évolution de la fleur en fruit est déjà acquise :

« C'est quoi la pollinisation pour vous ? »
« Qu'est qu'il faut pour qu'un pommier donne des pommes ? »
« Le pommier ne produit pas des pommes pour que nous les mangions, mais l'intérieur de la pomme abrite les pépins qui sont des graines pour la reproduction »

Info

Le pollen
Comment font les fleurs pour se reproduire ?
Elles possèdent des organes mâles, les étamines, qui produisent les grains de pollen et un organe femelle, le pistil, qui contient le ou les ovules.
Il y a fécondation quand le pollen pénètre dans le pistil jusqu'à l'ovule.
L'ovaire de la fleur va gonfler et donner plus tard le fruit.
Celui-ci contient des graines qui, à leur tour, vont germer et donner naissance à de nouvelles plantes.

« Mais enfin… pourquoi ces insectes se donnent-ils tout ce mal ? »

L'animateur adapte ses explications sur la pollinisation au niveau de son public et à ses propres connaissances sur le sujet. Celles-ci ne doivent pas être étendues. L'essentiel se résume en quelques notions :

Info

La pollinisation
- Une fleur est fécondée par le pollen d'une autre fleur de la même espèce.
- Le pollen est transporté par certains insectes comme les abeilles solitaires. Celles-ci s'en nourrissent ainsi que leurs larves.
- Pour attirer les insectes, les fleurs produisent du nectar, un liquide sucré.
- Dans le cas des abeilles sociales, le miel est le résultat de la transformation du nectar.

« Et donc, tout ce travail grâce aux insectes pollinisateurs : sans eux, moins de fruits ! »

L'animateur dresse la liste des fruits et légumes qui disparaîtraient de notre assiette, si les insectes pollinisateurs venaient à disparaître :

« Cerises, poires, pommes, prunes, kiwis, courgettes, melons, tomates, fraises, framboises, choux, oignons, carottes, … »

NB : Cette première partie est essentielle pour donner du sens au jeu qui va suivre.

2ème partie : le jeu

Principe général du jeu

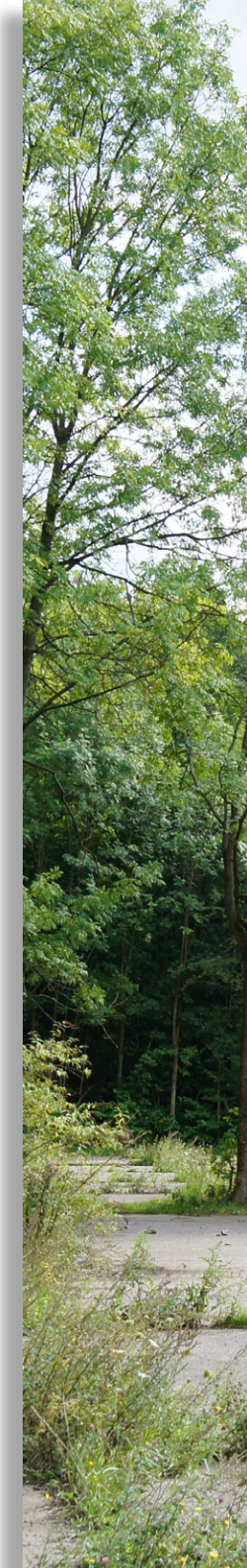
Pour leur survie, **les abeilles** ont besoin du pollen des fleurs et **les pucerons** ont besoin de la sève des plantes.
La mort de la plante est symbolisée par la capture des pétales par les pucerons.

L'animateur installe au sol deux camps entre 10 et 20 mètres l'un de l'autre :

- **Un camp « fleurs à polliniser »** est constitué des pétales de quatre fleurs. Les pétales ne sont pas reliés entre eux.

NB :Chaque fleur possède des pétales de formes différentes pour insister sur le fait qu'il s'agit d'espèces différentes, mais le jeu fonctionne aussi avec les couleurs différentes.

- **Un deuxième camp «pré fleuri »** rassemblant les mêmes fleurs que dans l'autre camp, mais dont les pétales sont retenus ensemble par une ficelle.**Des bouchons en liège symbolisant le pollen**, sont placés au milieu des fleurs et sont entourés à la craie.



Ensuite, **l'animateur organise** deux équipes :

• **L'équipe des abeilles** : elles doivent aller chercher un grain de pollen (un bouchon à la fois) dans le camp « pré fleuri » et courir le mettre dans le pistil d'une fleur de la même couleur du camp «fleurs à polliniser».

Ensuite, elle rentre à la ruche (voir dessin).

Il faut deux bouchons pour que la fleur soit pollinisée et gagnée par les abeilles.

Objectif pour les abeilles :
Mettre 4 bouchons dans une même fleur avant que les pucerons n'aient fait mourir entièrement la fleur.

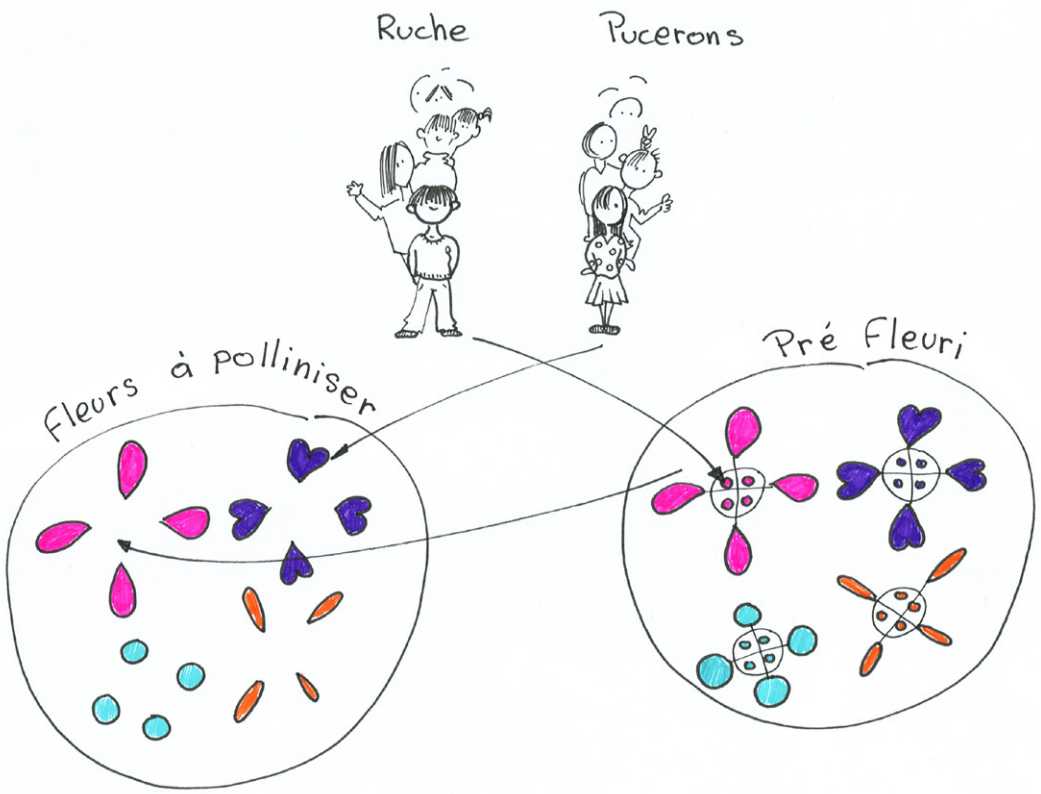
• **L'équipe des pucerons** : chacun à leur tour, ils courent dans le camp « fleurs à polliniser ».
Ils peuvent enlever un pétale à une fleur et le rapporter dans leur camp (un pétale à la fois).
Une fois qu'une fleur n'a plus de pétales, elle ne peut plus être pollinisée par les abeilles.

Objectif pour les pucerons :
Enlever le plus de pétales possible afin que les abeilles ne puissent plus venir butiner la fleur.

NB : Si une fleur «à polliniser» a déjà deux bouchons, les pucerons ne peuvent plus leur enlever de pétales !

L'animateur organise son groupe sur le principe de la course relais (les enfants de chaque équipe démarrent à la queue leu leu)

« Attention… C'est parti ! »



Après le jeu, tout le groupe va compter le nombre de fleurs pollinisées et le nombre de fleurs mortes. Le jeu peut alors reprendre en changeant les rôles.

NB : Les abeilles ont vite compris qu'elles avaient deux fois plus de travail ! « *On va perdre !* » disent-elles. « *Peut-être… Mais parvenir à polliniser trois fleurs… c'est aussi gagner* ! » répondra l'animateur qui en profitera pour rappeler que dans la Nature, la réussite n'est jamais garantie !
Il fera également remarquer que les pucerons, pour faire mourir une fleur, ont dû faire deux fois plus de trajets que les abeilles.

Des tactiques peuvent être mises en place : importance du choix de la fleur lors de l'attaque des pucerons ; choix du type de bouchon transporté au bon moment.

12 Une plante invasive : la renouée du Japon

Tout public

10 minutes

Près de renouées
Voir carte p.40

Matériel

- Fiche «Wanted»

Objectifs

- Introduire la notion de plantes invasives

En savoir plus

- Toutes les infos sur les manières de la contenir ou si possible de la détruire :
  http://biodiversite.wallonie.be/fr/plantes-invasives.html?IDC=3519

Belle, oui, mais incontrôlable !
Elle s'insinue partout :
talus, jardins, bords de route.
Et il est quasi impossible
de la détruire !

Vous avez dit envahisseur ?

➛ Consigne

A l'aide de la fiche «Wanted», inviter les participants à rechercher cette plante !

L'animateur veillera à lancer cette activité non loin de l'envahisseur.

WANTED

Nom : Renouée
Famille : Polygonacées
Origine : Chine, Corée, Sibérie, Japon
Description : plante herbacée vivace de 1 à 4m de haut

DEAD OR ALIVE

13. La toile de vie

A partir de 9 ans

+/- 30 minutes

Un arbre et
de l'espace autour

Matériel

- Fiches «Carte d'identité» en annexe

Objectifs

- Par le jeu, découvrir la vie cachée de la Chartreuse
- Incarner un animal afin de mieux comprendre ses besoins écologiques
- Observer attentivement le milieu environnant
- Se rendre compte des liens qui nous relient – nous les humains - au monde vivant

Finalement, dans le monde vivant, qui est relié à qui ?
Qui a besoin de qui ? Pourquoi ?

Pourquoi donc sommes-nous tous reliés au monde végétal, même si nous ne sommes pas végétariens !

➾ Etape 1 : exploration

Par deux, **les enfants tirent au sort** la « carte d'identité » d'un animal présent à La Chartreuse (ex : merle, escargot, taupe, renard, lapin, écureuil, ver de terre, fouine, …).

L'animateur invite le groupe à répondre à ces deux questions :
« Votre animal peut-il vivre ici ? », « Prouvez-le moi ! »

L'animateur donne à chaque paire d'enfants une assiette en carton afin qu'ils explorent la zone environnante et tâchent de ramener quelques ingrédients consommés par leur animal, si cela est possible ! Cette exploration leur permet aussi de trouver un abri adapté à leur animal.
Il aura prévu quelques photos d'aliments afin de pouvoir compléter certaines assiettes, si nécessaire ! (champignon, insecte, baie…)

➾ Etape 2 : mise en commun

Les participants répondent en montrant les indices récoltés.

Etape 3 : grand cercle

L'animateur installe les participants en cercle.

« Bien, bien… Maintenant que vous en savez un peu plus sur votre animal, j'aimerais savoir qui croit avoir un lien avec le monde des arbres ? »

L'animateur se rapproche d'un grand arbre, sort une pelote de laine et entoure l'arbre.

Les enfants/merles (par exemple) répondent :

« *nous ! Parce que…* ».

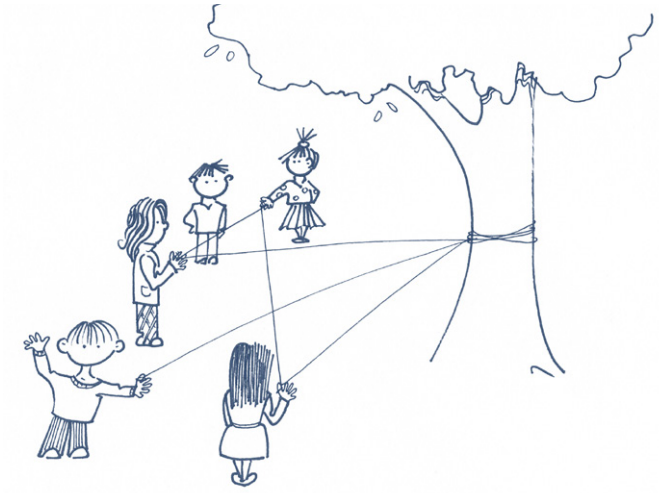
L'animateur leur lance la bobine qu'ils enlacent autour de leurs doigts, pour symboliser leur lien.

D'autres enfants réagissent. Ils disent être eux aussi en lien avec l'arbre (ex : les enfants/écureuils).

L'animateur veillera à recréer le lien avec l'arbre à chaque fois.

« Et maintenant, est-ce qu'il y a un animal qui est en lien avec le merle ou l'écureuil ou un autre animal qui est dans le groupe ? »

« … Ou qui est en lien avec ces animaux parce que c'est une proie pour lui ou… un prédateur ! (ex : le renard est relié à la taupe)*. N'oubliez pas de regarder votre carte d'identité ! »*
Après un moment, une véritable toile bien tendue se dresse, connectant certains animaux à l'arbre et d'autres à d'autres animaux.



Surgit alors un événement perturbateur…

« Un homme est venu faire un feu… »
« Demain, les bûcherons arrivent pour couper la forêt !»
« On va créer un nouveau quartier »
« Il va y avoir une terrible pollution qui va brûler les feuilles des arbres ! »
« Aïe aïe aïe, qu'est-ce qui va se passer ? »

NB : l'animateur prendra un ton adapté à l'âge des participants ! Jusqu'à s'y prendre de telle manière que le groupe est persuadé que cet événement va réellement arriver ou est déjà survenu !
Avec les aînés, il pourra distinguer, parmi ces événements, les menaces illusoires, assez lointaines ou bien réelles.

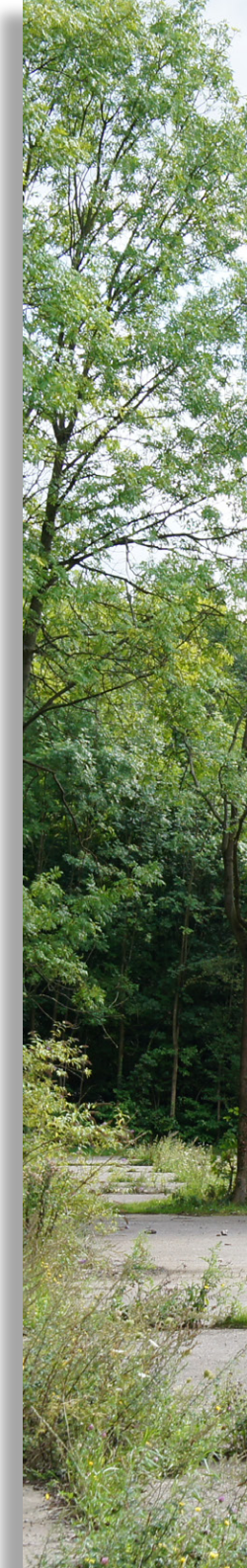
L'animateur va couper les laines attachées à l'arbre. Du coup, les brins de laine tombent au sol. Ils demandent aux enfants/animaux :

« Qu'est-ce que vous ne savez plus faire ? »,
« Quelles sont les conséquences, qu'arrive-t-il ? » « Souvenez-vous pourquoi vous avez besoin de l'arbre ? Comment pouvez-vous réagir à ce changement ? »

Les participants répondent et l'animateur fait s'asseoir les *malheureux*…
Bientôt, c'est tout le groupe qui se retrouve assis, avec les brins de laine qui gisent au sol.

Selon l'âge du public, l'animateur donnera quelques informations complémentaires sur les besoins de ces animaux, détaillera en quoi beaucoup d'entre eux ont besoin de l'arbre (pour nicher, pour pondre leurs œufs, pour manger les feuilles, …). Et pourra conclure que, finalement, absolument tous les animaux sont reliés à lui puisque nous respirons tous l'oxygène qu'il produit !

NB : Deux idées de prolongements : faire réaliser son animal en terre glaise et mimer cet animal en respectant au mieux sa « carte d'identité ».



Triton alpestre

Lieu de vie
Point d'eau stagnante (mares, ornières forestières)

Alimentation
Sur terre, il mange des limaces, vers, insectes, petits invertébrés. Dans l'eau, il dévore de petits crustacés, larves d'insectes et œufs d'amphibiens.

Déplacement
Le Triton alpestre est un animal amphibien. S'il passe une partie de l'année sur terre, il a aussi besoin d'eau pour se reproduire fin février (quand les nuits sont humides et pas trop froides) et pondre des œufs qui donneront des larves aquatiques. En phase terrestre, il ne sort de sa cachette que la nuit et rampe lentement sur le sol à la recherche de nourriture. À l'inverse, en phase aquatique, il n'hésite pas à se déplacer et se nourrir parfois en plein jour. C'est un bon nageur qui peut passer plusieurs minutes en apnée dans l'eau froide.

Prédateurs
Le triton alpestre survit moins dans les étangs peuplés de beaucoup de poissons ou d'oiseaux prédateurs (canards, hérons) et mieux dans les petites mares isolées qu'il semble rechercher. Les larves sont plus vulnérables que les adultes. Elles sont la proie des insectes aquatiques, libellules, poissons et oiseaux d'eau (poule d'eau, grèbes...).

L'orvet fragile

Lieu de vie
On trouve l'orvet dans une grande variété de milieux, mais il apprécie de manière générale les terrains ensoleillés ou semi-ombragés à forte couverture herbacée (friches, lisières forestières, pelouses enfrichées,…).
Il est également courant de le croiser à proximité des habitations (si il y a des haies et de la végétation dense).

Alimentation
Ses proies favorites sont les limaces et les vers**,** mais il se nourrit également de cloportes, d'araignées et de larves.

Déplacement
L'orvet est un animal très discret (donc méconnu) qui mène une grande partie de sa vie sous terre (dans des galeries qu'il creuse ou en utilisant des galeries de rongeurs) ou caché dans le couvert herbacé, sous les pierres, les planches ou du bois mort.
Il sort le plus souvent de sa cachette lors de journées clémentes mais humides car il redoute la sècheresse. Très calme, il ne cherche jamais à mordre.

Prédateurs
Les rapaces, les hérons, les faisans, les hérissons, les corneilles, les belettes et les chats domestiques.

Vers de terre

Lieu de vie
Il habite régulièrement dans le sol forestier.

Alimentation
Il mange des débris végétaux et les restes d'animaux enfouis dans le sol.

Déplacement
Le ver de terre se déplace grâce à de petits anneaux.
Il rampe par contractions et allongements successifs de son corps et en s'accrochant avec ses soies locomotrices. Les anneaux se rapprochent et s'éloignent.
Il rampe en ligne droite sur la terre. Il contribue au mélange permanent des couches de sol et à son aération.

Prédateurs
Diverses espèces d'oiseaux (merle, grive, …), la taupe, la musaraigne, les gros insectes, les crapauds, le blaireau, le renard.

Mulot sylvestre

Lieu de vie
On le trouve dans les lisières et bois de feuillus, les champs, les parcs (avec haie). Il confectionne un nid en feuilles, mousse, herbes déchiquetées, souvent dans un terrier (plus profondément en hiver).Il creuse des galeries.

Alimentation
Il se nourrit de graines, jeunes plantes, bourgeons, fruits, champignons, escargots, vers de terre. Au printemps et en été, il consomme des chenilles, mille-pattes, bourgeons, pousses.

Déplacement
Il est très agile. Il peut faire de grands bonds s'il est poursuivi (jusqu'à 80cm). Il peut grimper sur les arbres.

Prédateurs
Le Mulot possède de très nombreux prédateurs : belette, blaireau, sanglier, fouine, chat domestique et sauvage, chouettes hulotte et effraie, hiboux, faucon...

Ecureuil roux

Lieu de vie
Il vit dans les bois et les forêts de feuillus ou de résineux, les parcs et les grands jardins boisés.

Alimentation
Il consomme des graines (cône épicéa), des glands, des châtaignes, des noix, des noisettes, des écorces, des bourgeons, des champignons. Et en plus, au printemps, des œufs et des jeunes animaux.

Déplacement
Ce petit animal se déplace en bondissant; les empreintes sont donc groupées.
C'est un voltigeur : il ne craint pas de monter jusqu'aux plus fines branches et, profitant de leur flexibilité, de se propulser dans le vide. Pour freiner sa chute, il écarte ses pattes pendant le saut et déploie sa longue queue qui lui sert à orienter sa trajectoire. Véritable acrobate, il redescend la tête en bas, le long du fût des arbres.

Prédateurs
Le renard, les rapaces (l'autour), la martre,…

Renard roux

Lieu de vie
Il s'adapte à des milieux très variés : campagne cultivée, broussailles, bois, en plaine et en montagne. Il s'abrite dans un terrier qu'il creuse lui même ou qu'il emprunte aux lapins ou aux blaireaux et qu'il modifie.

Alimentation
C'est un animal opportuniste, son alimentation varie selon la saison et suivant les ressources de son habitat.
Rongeurs, oiseaux, œufs, vers, occasionnellement carcasses d'animaux . Mais aussi des baies et des fruits (myrtilles, mûres, merises, pommes).

Déplacement
En fait, c'est un animal principalement matinal et crépusculaire, périodes où il se déplace entre ses lieux de chasse et ses secteurs de repos.

Prédateurs
L'homme,…

Taupe

Lieu de vie
On la retrouve en forêt de feuillus, champs et prairies, dans des sols meubles et humides. La taupe creuse ses galeries grâce à ses pattes antérieures, et les amas de terre expulsés forment des taupinières. Son réseau est plutôt linéaire et peut atteindre 200 m. (ce qui correspond à son terrain de chasse). Elle creuse deux types de galeries : des galeries temporaires proches de la surface et des galeries permanentes à une vingtaine de centimètres de profondeur.

Alimentation
La taupe, presque aveugle, est un insectivore qui consomme quotidiennement 40 à 50 g de nourriture constituée d'animaux divers du sous-sol: vers de terre, vers blancs, chenilles, limaces et exceptionnellement des petits mammifères.

Déplacement
Ses pattes avant sont de grandes dimensions, véritables mains placées vers le haut. Elles sont blanches et nues à la paume, équipées de doigts robustes avec des ongles plats. L'ensemble forme un genre d'appareil qui est adapté à creuser et déblayer la terre de ses galeries. Les pattes arrières servent à la taupe à s'agripper lors de ses déplacements.

Prédateurs
La belette, la martre, le blaireau, le rat ou le renard. La chouette effraie, la buse et le héron profitent quant à eux des rares sorties de la taupe pour n'en faire qu'une bouchée ! Et l'homme.

Blaireau

Lieu de vie
Son terrier se trouve dans les bois, les broussailles, les haies, …
Il est essentiellement nocturne et crépusculaire sous les pressions de l'homme depuis des siècles.

Alimentation
Il adapte son régime aux ressources disponibles À chaque saison, il complète son menu de vers et de crapauds par des végétaux. Le blaireau est plus carnivore au printemps (insectes, taupes, lapins, crapauds) et au début de l'été, plus végétarien à la fin de l'été et en automne (bulbes, myrtilles, framboises, avoine, blé, champignons, maïs, herbes et trèfle).

Déplacement
Court sur pattes, il se déplace en dandinant. Il peut courir à environ 25km/h.

Prédateurs
L'homme, le hibou grand-duc et le renard peuvent à l'occasion attaquer un jeune.

Mésange charbonnière

Lieu de vie
Dans les forêts, les bois, les jardins.

Alimentation
Araignées, insectes et larves au printemps, mais en hiver elle a beaucoup de mal à trouver de la nourriture.

Déplacement
La mésange est un petit oiseau qui a la bougeotte! Elle volette d'une branche à l'autre…

Prédateurs
Petits mammifères comme la belette, petits rapaces (notamment éperviers), le renard,… Les nids peuvent être les victimes d'animaux plus petits, comme les écureuils - D'autres oiseaux s'attaquent également aux nids : les geais ou les pies, mais également le pic épeiche.

Escargot des jardins

Lieu de vie
Il est un hôte fréquent des bois, des haies et des prairies.

Alimentation
Il se nourrit principalement de végétaux et de champignons.

Déplacement
Il se déplace, seulement vers l'avant, grâce à son pied, qui est en fait un gigantesque muscle qui se contracte et s'allonge alternativement. Sa vitesse est d'environ 5 mètres à l'heure.

Prédateurs
Les oiseaux, les batraciens (grenouilles,…), les hérissons...

Merle noir

Lieu de vie
Le merle noir vit dans toutes sortes de forêts et de zones boisées avec des sous-bois, aux lisières des forêts, dans les zones arbustives, les cultures, les haies, les parcs et les jardins, et aussi dans les zones urbaines.

Alimentation
Il se nourrit principalement d'insectes, d'araignées, de vers de terre et de graines variées, ainsi que de baies et de fruits.

Déplacement
Il se nourrit au sol, bougeant en effectuant des séries de courts sauts en courant. Le merle noir vole bas sur le sol. Il peut aussi avoir un vol rapide avec de rapides battements d'ailes.

Prédateurs
Le principal prédateur du merle noir est le chat domestique, mais le renard, la fouine, l'hermine et les rapaces chassent aussi cette espèce quand l'occasion se présente.

Buse variable

Lieu de vie
Tous les milieux, dès qu'ils sont boisés, lui conviennent à l'exclusion des zones urbaines. Elle affectionne les zones bocagères assez boisées, où se mélangent prairies et terres cultivées.

Alimentation
Parmi les proies les plus consommées, on peut citer les campagnols, les mulots, les taupes, les cadavres des petits animaux, les batraciens, les petits passereaux (mésanges,…), des lapins de garenne (surtout les jeunes) et des invertébrés.

Déplacement
La buse variable est très active, souvent en vol à découvert, planant sur les champs et les forêts; elle passe aussi de longs moments posée en hauteur sur un perchoir (branches hautes avec vue dégagée, pylône électrique, piquet de clôture).

Prédateurs
La buse adulte a deux prédateurs chez nous : l'autour des palombes et le hibou grand-duc.

Cloporte

Lieu de vie
Le cloporte vit en groupes dans des morceaux de bois en décomposition, sous les pierres, dans les caves. Bien qu'il soit un crustacé, le cloporte est capable de résister à des conditions relativement sèches.

Alimentation
Il se nourrit essentiellement de végétaux en décomposition (herbes, lichens, algues sur les troncs et les murs,…).

Déplacement
Il marche pour se déplacer.

Prédateurs
Les mille-pattes viennent en premier mais il y aussi des grenouilles, des crapauds, des lézards, ….
Sont également à citer de nombreux oiseaux (par exemple le Rouge-Gorge).Dans le monde des invertébrés, les araignées sont des redoutables prédateurs et certaines se sont spécialisées dans la capture des cloportes. La souris, la musaraigne, le hérisson.

Chouette effraie

Lieu de vie
Dans des zones découvertes, cultivées avec des arbres clairsemés, des haies et de vieilles bâtisses, des granges, des ruines, des clochers,…

Alimentation
Rongeurs (surtout campagnols et musaraignes), oiseaux, insectes et parfois des grenouilles.

Déplacement
Rapace nocturne, l'effraie a une vue et une ouïe très développées ainsi qu'un vol totalement silencieux, ce qui lui permet de chasser en sous bois épais et dans les nuits les plus sombres avec beaucoup d'agilité.

Prédateurs
Les principaux prédateurs de l'effraie des clochers sont la fouine (surtout pour les œufs et les jeunes), l'hermine, le chat, le renard et les voitures…

Geai des chênes

Lieu de vie
Il a une prédilection pour les forêts de feuillus, mêlées ou non avec des conifères. Cependant, on le retrouve également dans les forêts de conifères strictes, les parcs. On peut aussi l'apercevoir dans les prairies, les jardins proches des habitations.

Alimentation
Son alimentation est constituée principalement de graines (glands et faines), mais il consomme aussi quelques insectes et autres petits animaux, notamment œufs et oisillons. En automne, il collecte des milliers de glands qu'il enfouit dans le sol pour subsister durant l'hiver.

Déplacement
Il vole de branche en branche en rase-mottes.

Prédateurs
Chat forestier, lynx, martre, rapaces diurnes et nocturnes.

14 Les arbres

A partir de 9 ans > partie lecture

1h

Des arbres de différentes espèces

Matériel

- Corde et pinces à linge
- Bandelettes papier
- Crayons
- Textes «Enigmes» et photos en annexe

Objectifs

- Recueillir les représentations initiales des participants sur leur vision de l'arbre
- Créer des liens entre les participants et permettre à chacun de s'exprimer
- Approcher les arbres avec des anecdotes en rapport avec la vie quotidienne des gens
- Découvrir les arbres sous plusieurs aspects : culturels, utilisations, reconnaissance...

En savoir plus

- Brochure «Arbre mon ami» à télécharger : http://environnement.wallonie.be/publi/dnf/arbre-mon-ami.pdf
- Dossier pédagogique pour enseignant : http://environnement.wallonie.be/publi/education/arbre_dossier_pedagogique.pdf
- « Clé simplifiée de détermination des arbres feuillus » : http://www.onf.fr/activites_nature/++oid++8ac/@@display_ advise.html
- « L'année de l'arbre – Spécial 25 ans » sur : http://environnement.wallonie.be/dnf/semarbre/les_affiches.htm

Un sujet bien entendu inévitable dans un tel oasis de verdure ! Voici quelques propositions d'activités qui pourront tant accrocher les petits que les grands...

Elles ne doivent pas forcément être vécues dans l'ordre choisi ci-dessous et chaque animateur les adaptera selon sa personnalité, ses objectifs, son public et... la saison !

L'animateur distribue à chaque participant un bout de papier sur lequel il note ce que représente l'arbre dans sa vie quotidienne : *« pour moi, un arbre c'est… »*
Ensuite, il récupère tous les papiers et les installe côte à côte avec des pinces à linge sur une corde accrochée à un arbre.

Tous les participants voyagent alors autour de l'arbre et prennent connaissance des phrases écrites.

On peut bien entendu se passer de l'écriture et vivre ce moment uniquement par la parole. Disons que l'avantage de la formule décrite ci-dessus est de maintenir un anonymat mettant chacun à l'aise.

« Des énigmes ! »

Disposer au sol quelques textes très courts ainsi que quelques photos en lien avec ces trois espèces d'arbre : chêne, hêtre, robinier.

L'animateur lit lui-même les textes ou demande à un participant de le faire.
Le but est de placer les textes et les images auprès du nom de l'arbre qui leur correspond.

NB : Nous conseillons de séparer le texte contenant les indices (du même arbre) en plusieurs morceaux sur des papiers différents. Cette manière dynamise la lecture et facilite les échanges. L'âge du public et sa maîtrise de la langue seront bien sûr déterminants pour choisir la meilleure manière de mener cette activité.

Robinier

Hêtre

Toucher les arbres !

Inviter chacun à choisir un arbre et toucher son tronc.

« Sont-ils les mêmes ? », « Lequel est rugueux, lisse, crevassé ? »
« Décrivez votre sensation, quels adjectifs conviennent le mieux ? »
« Pouvez-vous faire le tour du tronc, toucher les racines ?»

Chêne

Erable

Robinier

Hêtre

Les reconnaître par les feuilles

Distribuer quelques photos de feuilles d'arbre et inviter le groupe à aller à leur recherche dans les environs immédiats.
«Quel arbre porte ces feuilles ? »

Une autre possibilité est de faire ramasser une ou deux feuilles d'arbres différents et de distribuer aux participants un outil d'identification tel que « Arbre mon ami ».

Chêne

Erable

La nature s'amuse ! ↑
Mais à qui appartiennent ces feuilles ?
Si on regarde l'écorce de cet arbre, on s'aperçoit que c'est typiquement celle du hêtre...mais les feuilles ont un petit air de chêne...

Et oui, c'est un hêtre à feuilles de chêne ! > voir situation sur plan p.37

Chêne

En raison de ma richesse en tanin, mon fruit ne peut être mangé tel quel par l'homme.

Pour certains, mon nom latin quercus viendrait du celtique kaër quez qui veut dire « bel arbre ».

Des centaines d'insectes différents, des oiseaux, des mammifères, du gui trouvent refuge en mon sein.

Jusque la fin du XVIIIème siècle, on m'utilise pour la fabrication du charbon de bois.

Je suis le meilleur bois d'œuvre.

Mes feuilles sont lobées.

Je suis imputrescible. C'est pour cela que l'on m'a longtemps utilisé comme matériau de construction pour les ponts, vannes, portes d'écluses, roues de moulin à eau…

Hêtre

Les pinsons raffolent de mes faines.

« Le charme d'Adam, c'est d'être à poil »: la feuille de charme est bordée de dents, les miennes… de poils !

Mon feuillage est très dense, les plantes qui peuvent croître à mon pied sont donc peu nombreuses.

Mes fruits ont servi à faire une huile alimentaire. En Wallonie on fabriquait de l'huile de faines principalement pour l'éclairage.

Mon bois dense, dur, résistant et lisse ne fait presque pas d'échardes. Il se prête à la fabrication d'objets tels que manche d'outils, jeux, instruments de musique, matériel scolaire…

Comme je n'ai ni goût ni odeur, je peux être employé pour fabriquer les ustensiles de cuisine en contact avec les aliments.

Robinier

Mes fruits sont des gousses plates ; elles logent une douzaine de petites graines noirâtres qui ressemblent à des haricots en miniature.

Plus je deviens vieux, plus les crêtes et les crevasses de mon écorce sont profondes et nombreuses. Elles se tordent et s'enchevêtrent comme si elles avaient été tressées n'importe comment!

L'ingestion de 150 grammes de mon bois suffit à tuer un cheval. Ni les chevaux, ni les vaches ne supportent mon fourrage, mais il est sans danger pour les chèvres et les moutons.

Les Amérindiens utilisaient mon bois pour fabriquer arcs et flèches.

Aujourd'hui, je suis transformé en piquets de clôture, tuteurs de vigne, manches d'outils, billes de chemin de fer, meubles ou parquets….

Mes fleurs sont servies en dessert depuis des générations : beignets, tisanes, liqueurs, vins toniques, sirops… Le miel de mes fleurs est blanc ou jaune, le plus souvent liquide.

Tout public

10 minutes

Fin de balade

Objectifs

- Moment de clôture pour faire ressortir des moments de plaisir de la balade qui ont peut-être suscité l'envie de revenir
- Donner la parole aux participants pour s'exprimer sur leur façon de voir et revoir la Chartreuse

10 raisons de revenir à la Chartreuse !

« Pour se balader dans la Nature à deux pas de chez soi »

« Pour découvrir le patrimoine historique de la ville »

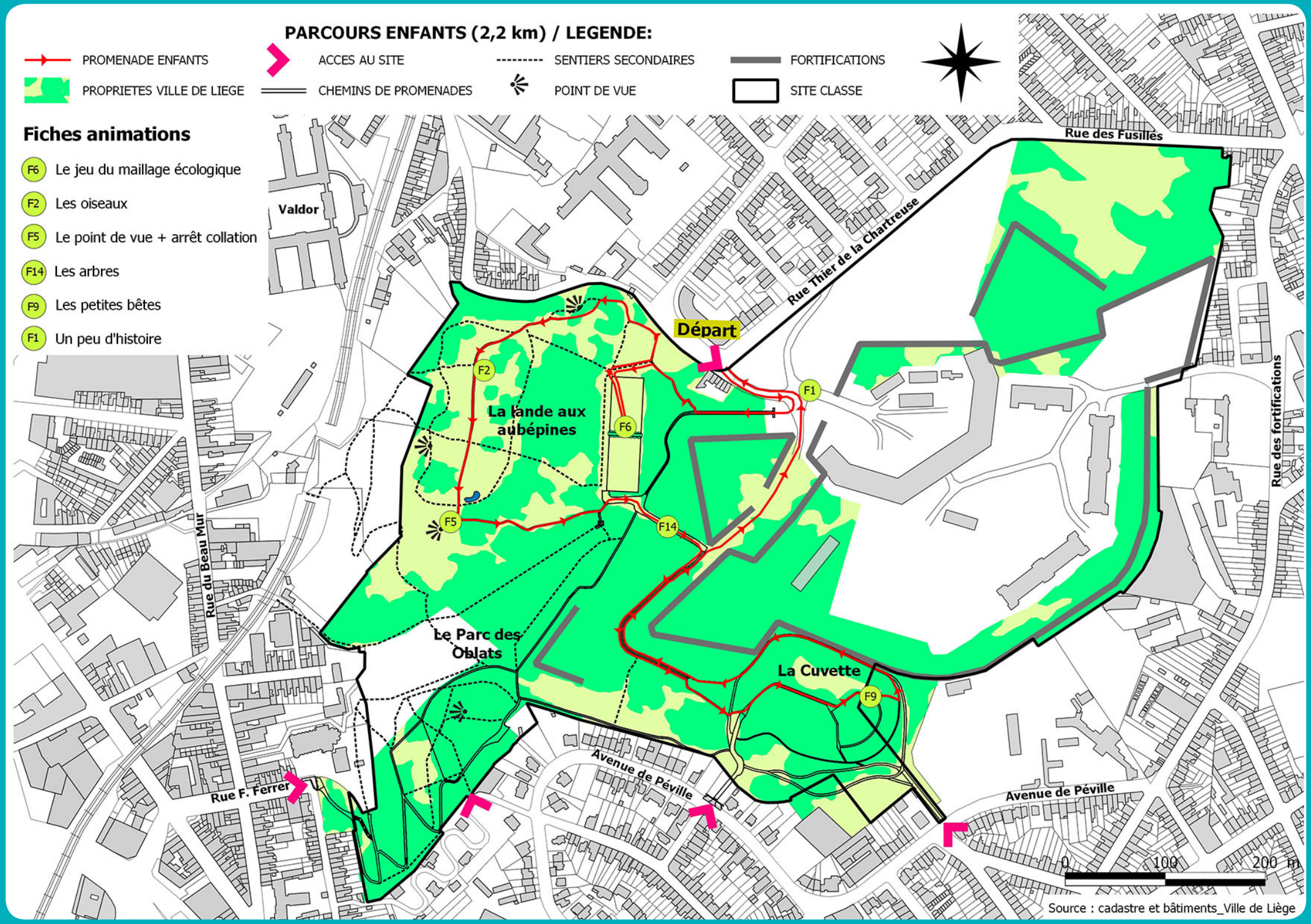
Un moment de clôture avec le groupe !

➛ Déroulement

C'est bientôt la fin de la balade…

« Avant de se quitter et de quitter le site : *dites-moi dix bonnes raisons de revenir à La Chartreuse* ! »

Pour lancer le groupe, l'animateur injecte une ou deux raisons.
Ensuite, tout le groupe complète ensemble (oralement). Chacun donne une proposition.

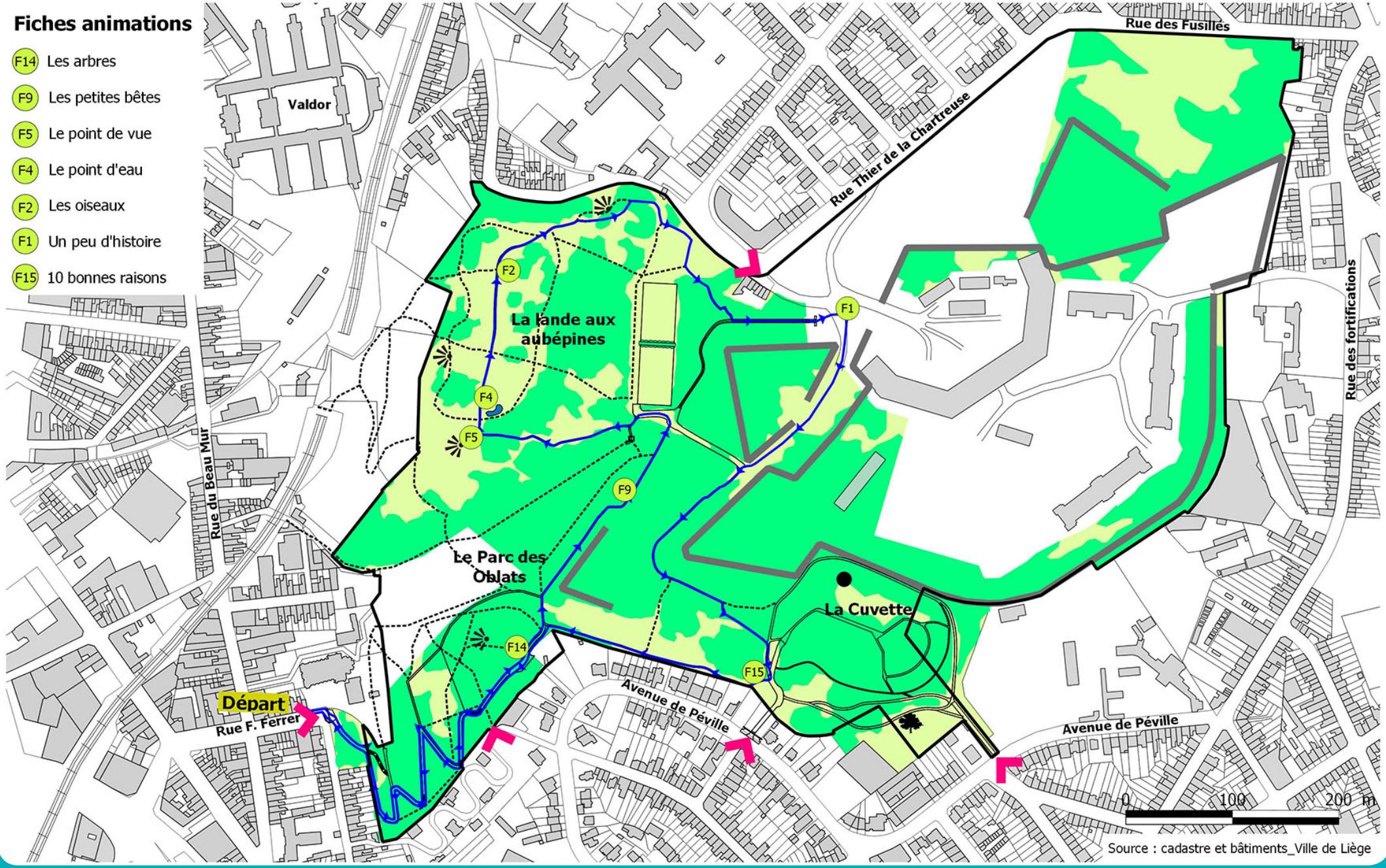

PARCOURS ENFANTS (2,2 km) / LEGENDE:
PROMENADE ENFANTS
PROPRIETES VILLE DE LIEGE
ACCES AU SITE
CHEMINS DE PROMENADES
SENTIERS SECONDAIRES
POINT DE VUE
FORTIFICATIONS
SITE CLASSE
Fiches animations
F6 Le jeu du maillage écologique
F2 Les oiseaux
F5 Le point de vue + arrêt collation
F14 Les arbres
F9 Les petites bêtes
F1 Un peu d'histoire
Valdor
Rue des Fusillés
Rue Thier de la Chartreuse
Départ
La lande aux aubépines
Le Parc des Oblats
La Cuvette
Rue du Beau Mur
Rue F. Ferrer
Avenue de Péville
Rue des fortifications
0 100 200 m
Source : cadastre et bâtiments_Ville de Liège

PARCOURS ADULTES (2,7 km) / LEGENDE:

PROMENADE ADULTES
PROPRIETES VILLE DE LIEGE
ACCES AU SITE
CHEMINS DE PROMENADES
SENTIERS SECONDAIRES
POINT DE VUE
FORTIFICATIONS
SITE CLASSE
HETRE A FEUILLE DE CHENE
RENOUEE DU JAPON

Fiches animations

- F14 Les arbres
- F9 Les petites bêtes
- F5 Le point de vue
- F4 Le point d'eau
- F2 Les oiseaux
- F1 Un peu d'histoire
- F15 10 bonnes raisons



Source : cadastre et bâtiments_Ville de Liège